Web enhancement para 3D&T

Koren Kazyr foi publicada para a DB#115, essa adaptação visa adaptar esse cenário, concebido originalmente para D20, para ter sua versão 3D&T. Aqui não há presença de histórico porque ele está todo presente na revista.

Alguns detalhes importantes sobre essa adaptação: 3D&T não possui regras para venenos, apenas há alguns exemplos no suplemento Holy Avenger 3D&T, que será usado como base, usando um estilo diferente.

O cenário é medieval padrão, ou seja, deve ser usada a regra de Munição Limitada, e Vantagens exageradas como Área de Batalha não são recomendadas.

Uma nova era de medo, corrupção e intriga

Em 3D&T não há testes de Obter Informações, a informação pode ser obtida perguntando na cara-dura ou através de Aliados, Patronos e Parceiros.

O Culto das Sombras

Veneno do Submundo: O veneno atinge a vítima através do contato e faz um teste de Resistência, caso não passe nesse teste, sofre dano de –1d pontos de Resistência e depois de mais uma falha em um segundo teste de Resistência, caso não tenha passado no primeiro, ele continuará perdendo 1PV/turno, se este chegar a 0 e não conseguir tratamento a tempo, morre.

Ladinos da Cidade Secreta

Kits sugeridos para representar as gangues:
* **Ratos de Rua:** Kit Espião, Ladrão ou Punguista.
* **Dardos Negros:** Kit Gatuno, Infiltrador ou Ladrão.
* **Servos das Sombras:** Kit Assassino, Espião, Gatuno ou Ladrão.

O kit em negrito é o arquétipo sugerido para a gangue, excluindo-se o Ladrão comum.

Senhores do Submundo são aceitos nas três gangues, geralmente com o tempo se tornando líderes de pequenos grupos, ou com personagens abandonando os antigos kits.

Caça Prêmios, Espiões, Infiltradores e Sabotadores também são usados pelas três gangues para serem investigadas umas pelas outras e podem ser contatados e contratados por Mordamur.

Todos os kits citados acima passam a ter custo 0 em Koren Kazyr, à exceção do Senhor do Submundo.

Personagens Menores

Raças: As Vantagens Únicas Meio-Elfo, Halfling e Gnomo (do Manual 3D&T: RAT) podem ser aplicadas nos personagens abaixo, originalmente humanos.

Os Novatos são construídos com 5 pontos, experientes com 8 e veteranos com 12. Abaixo, sugestões de customização dos personagens padrão, lembrando que não estão inclusas as Vantagens Únicas e os Kits.

Ratos de Rua

Novatos: F0, H0-2, R0-1, A0, PdF0-1.
Experientes: F0-1, H0-3, R0-2, A0-1, PdF1-3.
Veteranos: F0-2, H1-3, R0-3, A0-2, PdF1-4.
Vantagens, Desvantagens e Perícias Sugeridas: Mestre (1) ou Patrono (2), Invisibilidade (2), Perícia Crime (2), Código de Honra dos Ladrões (-1), Dependência (-1: Veneno Urkai), Especialização Sobrevivência (Subterrâneo) (1), Inimigo (-1 ou -2), Má-Fama (-1).

Dardos Negros

Novatos: F0, H0-1, R0-1, A0, PdF0-3.
Experientes: F0-1, H0-4, R0-2, A0-1, PdF1-4.
Veteranos: F0-2, H2-6, R1-3, A0-2, PdF2-5.
Vantagens, Desvantagens e Perícias Sugeridas: Os mesmos dos Ratos de Rua mais: Ataque Especial (2 – Preciso), Ataque Especial (3 – Teleguiado), Deflexão (1), Paralisia (1), Pontos de Magia Extra (1).

Servos das Sombras

Veteranos: F0-2, H1-7, R2-5, A1-2, PdF1-3.
Vantagens, Desvantagens e Perícias Sugeridas: Boa Fama (1), Ataque Especial (2 – Preciso), Ataque Especial (3 – Teleguiado), Deflexão (1), Energia Extra (2), Paralisia (1), Pontos de Magia Extra (1), Pontos de Vidas Extras (1), Especialização Sobrevivência (Cidades) (1), Perícia Manipulação (2), Dependência (-1: Veneno Urkai),

Inimigo (-1 ou -2). Também é recomendado escolher uma Perícia ou Especialização que simule o trabalho empregado “lá em cima”.

Código de Honra dos Ladrões (-1)

Pode estar incluso no limite de –4 em Código de Honra.

Sempre cumprir as ordens dos superiores, nunca desistir de um roubo nem se entregar ou ser avistado facilmente. Se preso, nunca revelar os comparsas ou líderes ou onde está o fruto do roubo.

Mordamir, o Senhor dos Ladrões

(18 Pontos).

F0, H4, R3, A2(5), PdF0, 15PdV, 15PdM

Vantagens: Boa Fama (1), Riqueza (3), Invisibilidade (2).

Desvantagens: Maldição (-1: Obesidade Mórbida, devido ao excesso de peso).

Perícias: Crime (1), Manipulação (1).

Kit: *Senhor do Submundo** (Custo 2 – Arena, Sobrevivência nas Cavernas, Sentidos Especiais – Radar, Audição e Faro Aguçado).

Item Mágico: Manto da Invisibilidade (Já conta nas estatísticas) e Anel de Proteção (Concede +3 na Armadura)

* Ele possuía antes o kit Ladrão, mas ele atualmente é um senhor do submundo.

Duranamur, Druida Subterrâneo

(14 Pontos)

F2 (Perfuração/Químico*), H1, R3, A1, PdF0, 12PdV, 12PdM

Vantagens: Meio Elfo (Custo 0 - Visão Noturna), Patrono (2 – Mordamir).

Desvantagens: Devoção (-2: Grande Sombra), Insano (-1: Fantasia).

Perícia: Medicina (2), Crime (2).

Focus: Terra 1, Água 3

Kit: *Druida de Allihanna*** (Custo 0 – Arena, Perícia Animais, Fúria e 1a Lei de Aasimov (apenas para animais)).

Poderes Garantidos: Companheiro Animal (Rato Atroz) e Transformação em Animal***

* Adaga embebida em Veneno do Submundo

** Ele possuía antes o kit Ladrão, mas este foi abandonado em favor do Druida.

*** **Regra Opcional:** Caso queira mais um poder garantido, este pode ser comprado por um custo de 3 pontos (30 Pontos de Experiência) por cada. O primeiro sai gratuito, junto com o kit, o segundo, 3, o terceiro, 6 e assim por diante.

Ratos do Submundo

Ratazana: 1d+4 criaturas atacam como F1-2, H3, R0-1 A0 PdF0.

Roedor Gigante: F1, H2, R1, A0, PdF0.

Rato Atroz: F1, H1, R1, A1, PdF0, Sentidos Especiais (Faro Aguçado).

Os ratos atacam com FA=F+H+1d por mordida, existem 33% (ou seja, 2/6) de chances em transmitir doenças, à escolha do Mestre. A doença não é sentida na hora, podendo surgir durante de repente, em um combate e a busca pelo antídoto pode ser motivo para uma nova aventura.

Animal Atroz:

Os animais atrozes são versões maiores dos animais comuns, possuindo aparência pré-histórica. Eles podem ser vestígios de

uma civilização pré-histórica, resultado de uma alteração genética ou podem ser criação de cientistas medievais.

Mezad-Kazyt, a Jóia-Lágrima.

A jóia permite que qualquer pessoa veja o que se passa nas catacumbas ou na metrópole acima, bastando segura-lá. Ela também concede uma vez por dia a conversão de qualquer Tarefa Difícil em Média ou Tarefa Média em Fácil. Quando um observador focaliza sua mente no que se encontra por trás do portão de Koren-Kazyr é preciso fazer um teste de Resistência para não ficar abalado e sofrer penalidade de –2 em todos os testes durante 3d6 rodadas e impossibilitado de observar além do portão durante 1d6-2 meses (mínimo 1).

Este Web-Enhancement com a adaptação de Koren-Kazyr para 3D&T foi produzido para a **REDE**RPG (www.rederpg.com.br) por Daniel "Talude".

Koren-Kazyr é um cenário original de Pedro Borges, publicado na revista Dragão Brasil #115 (www.dragaobrasil.com.br).

Ilustrações por Alexandre Bar.